

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA  
MELALUI STRATEGI *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA  
SISWA KELAS IV SDN BLANGU 1 TAHUN AJARAN 2016/2017**



Usulan Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh:

Andre Resa Adita

A510120107

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2016

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI  
STRATEGI TEAM GAME TOURNAMEN PADA SISWA KELAS IV SDN  
BLANGU 1 TAHUN AJARAN 2016/2017**

Diajukan Oleh:

Andre Resa Adita

A510120107

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan diadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 12 Januari 2017

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized loop followed by a horizontal line and a small flourish.

Drs. Mulyadi S.K. SH. M.Pd

Nip : 191

## HALAMAN PENGESAHAN

### **Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas IV SDN Blangu 1 Tahun Ajaran 2016/2017**

OLEH

ANDRE RESA ADITA

A 510120107

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari jumat, 3 Februari 2017  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Mulyadi SK. SH. Mpd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Achmad Fathoni, S.E., Mpd  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Ratnasari Diah Utami, M. Si  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno  
NIP. 196504281993031001

## **HALAMAN PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sep anjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 31 Januari 2017



**ANDRE RESA ADITA**

## **PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI STRATEGI *TEAM GAMES TOURNAMENT***

### **ABSTRAK**

Andre Resa Adita, A510120107. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Team Game Tournamen Pada Siswa Kelas IV SDN Blangu 1 Tahun Ajaran 2016/2017. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. September, 2016.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan (1) Untuk meningkatkan keaktifan belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas IV di SDN Blangu 1 (2) Untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui strategi *Team Games Tournamen* (TGT) siswa kelas IV SDN Blangu 1. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN Blangu 1 yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Dalam menguji validitas data digunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data menggunakan analisis interaktif yang meliputi: reduksi data, peyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan, peningkatan keaktifan belajar yaitu pada pra siklus 24,97% (8 siswa), siklus I 43,3% (13 siswa), dan siklus II 71% (23 siswa). Peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus 33,33% (10 siswa), siklus I 51,65% (16 siswa), dan siklus II 76,65% (23 siswa). Kesimpulan penelitian ini adalah strategi *Team Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Blangu 1.

Kata kunci: Strategi *Team Games Tournament*, keaktifan belajar

### **ABSTRACT**

*Andre Resa Adita, A510120107. Increased activeness and Results Learning Science Through Strategy Team Game Tournamen Students of Class IV SDN Blangu 1 Academic Year 2016/2017. Department of Primary School Teacher Education and Faculty of Education, University of Muhammadiyah Surakarta. September, 2016.*

*This classroom action research aims (1) To increase the activity of learning science melalui strategy Team Games Tournamen (TGT) in the fourth grade students at SDN Blangu 1 (2) To improve learning outcomes IPA through a strategy of Team Games Tournamen (TGT) fourth grade students of SDN Blangu 1. the subject of this action research was grade IV SDN Blangu 1 totaling 30 students. Data collection using interviews, observation, testing, and documentation. In testing the validity of the data used triangulation and source*

*triangulation techniques. Data were analyzed using interactive analysis include: data reduction, peyajian data, and drawing conclusions. The results of the research that has been done, the increased activity of learning that is at the pre cycle of 24.97% (8 students), the first cycle of 43.3% (13 students), and the second cycle 71% (23 students). Improved student learning outcomes in pre-cycle to 33.33% (10 students), the first cycle of 51.65% (16 students), and the second cycle 76.65% (23 students). It is concluded that Team Games Tournament strategy can enhance the activity and learning outcomes of fourth grade students at SDN Blangu 1.*

*Keywords: Strategy Team Games Tournament, active learning*

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah suatu usaha dari suatu lembaga yang bertujuan untuk mencerdaskan individu dengan standar yang telah di tentukan melalui proses belajar berkelanjutan dan di atur oleh sistem tertentu sehingga menghasilkan individu yang siap untuk menghadapi tantangan di masa depan. Syaiful Sagala (2010:61) Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Deni Kurniawan (2011: 20) menyatakan bahwa keaktifan dalam belajar adalah kesadaran mental dalam memproses informasi yang tertangkap oleh indra. Rusman (2010:224) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 samapai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dalam pembelajaran IPA banyak strategi yang dapat di gunakan, Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan siswa agar siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan menggunakan pembelajaran aktif (*Active Learning*) yaitu strategi pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Rizka (2013 :2) keaktifan siswa belajar adalah kegiatan yang di lakukan siswa selama proses pembelajaran dengan aktif secara aspek jasmani maupun aspek rohaninya dan harus di pahami serta di kembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan di tandai adanya keterlibatan pada aspek intelektual, emosional, dan fisik.

Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang mampu mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri, ketercapaian pembelajaran diperlukan aspek-aspek yang mendukung pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA, untuk itu dilakukan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dian Budi Pratama tahun 2011 dengan judul “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN pucangan 03 kartasura pada pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya menggunakan *Mind Mapping* dengan media gambar tahun 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa SDN 03 pucangan Kartasura meningkat setelah guru menerapkan metode *mind mapping* dengan media gambar yang dilakukan selama dua siklus. Sebelum siklus pertama dengan KKM 75 siswa tuntas sebesar 42,3%, setelah dilakukan siklus pertama mengalami kenaikan 19,2% menjadi 62,5%. Kemudian pada siklus kedua mengalami kenaikan yang signifikan yaitu menjadi 88,5%. Hapsari, Dyah Maya (2013) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Talking Stick Dan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bratan II No. 170 Tahun Ajaran 2012/2013*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Terdapat perbedaan dari penerapan strategi Talking Stick dan strategi Snowball throwing terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bratan II Tahun ajaran 2012/2013 dan Strategi Snowball throwing memberikan pengaruh lebih besar dibandingkan strategi Talking stick terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bratan II No. 170 Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian Irma Yuliana Alvianita tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Keaktifan belajar matematika melalui penerapan strategi *Genius Learning* Bagi Siswa Kelas III MIM SLOGO Kecamatan Tanon Kabupaten Sragen” . Hasil penelitian peningkatan keaktifan kerjasama dalam kelompok mencapai 85,71%, menjawab pertanyaan mencapai 78,57%. Keaktifan mengemukakan pendapat mencapai 78,57% dengan demikian dapat disimpulkan penggunaan strategi genius learning dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas III MIM Slogo Tanon Sragen tahun ajaran 2014/2015.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan secara kolaborasi bersama kepala sekolah, guru kelas VB dan peneliti. Suharsimi Arikunto (2010: 3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Subjek pelaku tindakan yaitu guru kelas IV SDN Blangu 1 yang bernama Bayu dan subjek penerima tindakan yaitu siswa kelas IV SDN Blangu 1 yang berjumlah 30 siswa. Objek penelitian ini mengenai strategi *Team Games Tournament* (TGT), keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Blangu 1.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum diadakan tindakan penelitian.

2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini mengamati proses pembelajaran menggunakan strategi TGT dalam pembelajaran IPA.

3. Tes

Peneliti mengukur hasil belajar siswa dengan menggunakan tes, tes berupa pertanyaan secara tertulis untuk mengetahui pencapaian hasil belajar IPA setiap siklus.

4. Dokumentasi.

Dokumentasi adalah instrumen digunakan peneliti untuk mendapatkan data berupa daftar nama siswa, silabus IPA, dan profil sekolah dengan melihat dokumen sekolah.

Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi, Sugiyono (2012: 327) triangulasi teknik dan triangulasi data. Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama, Sumber observasi adalah data hasil observasi. Sumber wawancara adalah hasil



dari wawancara guru yang dilakukan secara terstruktur. Sumber dokumentasi berupa RPP IPA, nilai hasil evaluasi siswa serta foto-foto kegiatan pembelajaran.

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 dalam jangka waktu 4 bulan dari bulan Agustus 2016 sampai bulan November 2016.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan keaktifan dan hasil belajar siswa rendah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Keaktifan siswa pra siklus

No	Aspek yang diamati	Presentase siswa yang di targetkan	Cara mengukur
1	Kerjasama dalam klompok	70%	Mengamati dan menghitung jumlah siswa yang aktif bekerjasama dalam kelompoknya
2	Aktif mengemukakan pendapat	70%	Mengamati dan menghitung jumlah siswa yang aktif dalam mengemukakan pendapat
3	Memberi gagasan yang cemerlang	70%	Mengamati dan menghitung jumlah siswa yang memberikan gagasan baik pada kelompoknya
4	Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru	70%	Mengamati dan menghitung jumlah siswa yang bertanya antar agota kelompok maupun dengan guru

Siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 33,33% (10 siswa dari 30 siswa). Ada beberapa permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran, khususnya pada keaktifan mengemukakan pendapat, bekerjasama dalam kelompok, keaktifan siswa dalam memberikan gagasan yang cemerlang, berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru dan penugasan yang diberikan kepada siswa kurang maksimal. Permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA adalah :

1. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pelajaran IPA menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

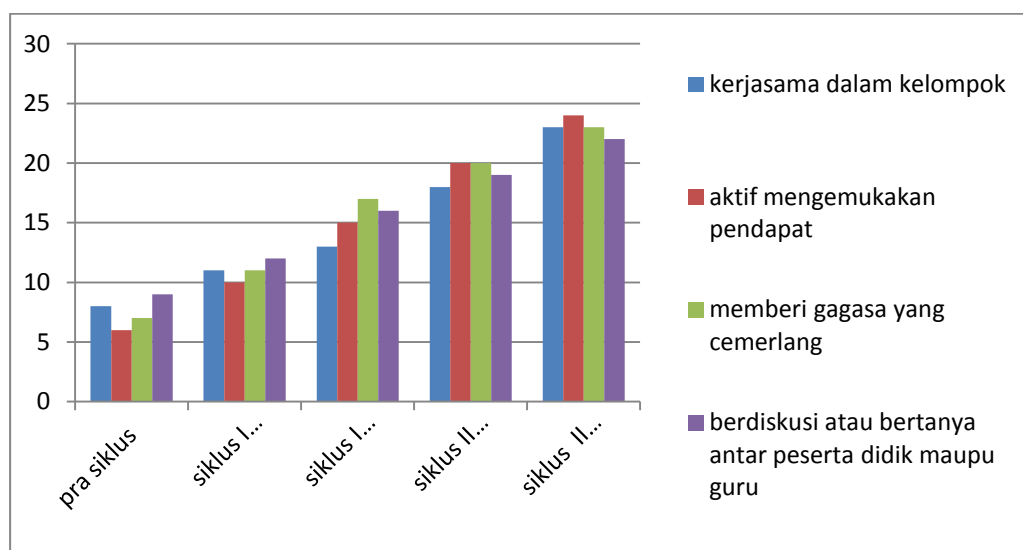
2. Interaksi antara guru dengan siswa masih rendah.
3. Penguasaan siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru belum optimal.

Dari hasil observasi penelitian pada pra siklus diatas maka peneliti menerapkan strategi *Team Games Tournament* pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Blangu 1. Terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa tiap siklus. keaktifan siswa meliputi Kerjasama dalam kelompok., Aktif mengemukakan pendapat., Berdiskusi atau bertanya jawab antar peserta didik maupun guru.. Peningkatan pada tiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Peningkatan keaktifan belajar

No	Indikator keaktifan	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Kerjasama dalam kelompok.	11 36,6%	13 40%	18 60%	23 76,6%
2	Aktif mengemukakan pendapat.	10 33,3%	15 50%	20 66,6%	24 80%
3	Memberi gagasan yang cemerlang.	11 36,6%	17 56,6%	20 66,6%	23 76,6%
4	Berdiskusi atau bertanya jawab antar peserta didik maupun guru.	12 40%	16 53,3%	19 63,6%	22 73%

Diagram 1 peningkatan keaktifan belajar



Dari tabel dan diagram diatas dapat diketahui bahwa target penelitian telah tercapai pada siklus II pertemuan ke -2. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan strategi *Team Games Tournament* cukup signifikan pada setiap siklusnya.

Pada penilaian hasil belajar siswa kelas IV SDN Blangu 1 juga mengalami peningkatan setelah diterapkan strategi *Team Games Tournament*, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah tercapai dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.12 Peningkatan hasil belajar siswa

No	Nama	KKM	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Aditya Hatiah Prayoga	70	73	80	82	88
2	Rismawati	70	54	75	77	78
3	Bagas Adi Prabowo	70	58	64	72	76
4	Bernadeta Nonia Arum S	70	68	48	64	80
5	Dina Yulianti	70	78	74	74	77
6	Fellicia Bella Setiani	70	80	68	65	68
7	Henri Kurniawan	70	48	72	72	80
8	Lativah Hesti Pramestwari	70	60	62	77	78
9	Natania Retno Puspitasari	70	62	78	80	84

10	Rahma Nabila Paramita	70	75	60	68	92
11	Ria Uswatus Zahra	70	50	77	78	80
12	Yohanes Argiyanto Aji S	70	68	78	64	68
13	Yuni Artika	70	75	62	84	84
14	Aji Mukti Wibowo	70	65	65	76	80
15	Joni Pranata	70	71	85	80	90
16	Adita Aji Saputro	70	60	68	72	84
17	Radika Sigit Cahyono	70	64	78	78	68
18	Riskawati	70	66	76	67	76
19	Wahyuni	70	78	65	68	68
20	Andika Dwi Julianto	70	80	70	75	82
21	Anik Putri Widiastuti	70	82	72	72	78
22	Ariska Nurkholis	70	58	65	67	67
23	Dony Aoy Nugroho	70	68	67	78	82
24	Erimba Setya Azara	70	60	75	65	78
25	Hania Talitazaki	70	63	78	78	86
26	Pipit Yulidasari	70	67	76	80	89
27	Puspita Ayu Hapsari	70	74	70	65	84
28	Putri Nur Hastari	70	60	81	81	82
29	Riski Saputro	70	77	79	79	88
30	Bulan Purnama	70	72	82	82	90
Jumlah			2014	2150	2220	2405
Rata-rata			63,13	71,66	74	80,16
Jumlah siswa yang lulus KKM			12	19	21	25
Prosentase kelulusan			40%	63,3%	70%	83,3%

Dari data diatas menunjukkan bahwa target peneitian yang menerapkan strategi Team Games Tournament pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN Blangu 1 telah tercapai pada siklus II pertemuan ke -2.

Simpulan

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Peningkatan Keaktifan Belajar IPA Melalui Strategi Team Game Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas IV SDN Blangu 1 Tahun Ajaran 2016/2017. Penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkakan keaktifan belajar IPA kelas IV SDN

Blangu 1 tahun ajaran 2016/2017. Adapun peningkatan keaktifan belajar sebagai berikut, pada pra siklus 24,97% (8 siswa), siklus I mencapai 43,3% (13 siswa), dan siklus II mencapai 71% (23 siswa). Penggunaan strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN Blangu 1 tahun ajaran 2016/2017. Adapun peningkatan hasil belajar yaitu, pada pra siklus mencapai 33,33% (10 siswa), kemudian pada siklus I mencapai 51,65% (16 siswa), dan siklus II mencapai 76,65% (23 siswa).

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kurniawan. 2011. *Pembelajaran Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama
- Rusman. 2010. *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta
- [www.jurnal.fkip.uns.ac.id/Rizkavitasari](http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/Rizkavitasari)